

# Do texto ao stop-motion

ANA CANTO

Portugal, professora do ensino básico e secundário, Escola Básica e Secundária D. Filipa de Lencastre. Licenciatura em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa; Pós-graduação em Teorias da Arte pela mesma faculdade e Profissionalização em serviço pela Faculdade de Psicologia da Universidade de Lisboa.

Artigo completo submetido a 11 de junho e aprovado a 10 de junho de 2013.

**Resumo:** Neste artigo pretendo demonstrar como a animação stop motion pode ter a função singular de incluir conteúdos transdisciplinares entre a textualidade e a linguagem visual, proporcionando o desenvolvimento harmonioso do pensamento complexo do ao adolescente.

**Palavras chave:** Animação stop-motion / ensino / linguagem visual / pensamento complexo / transdisciplinaridade.

**Title:** *From the text to the stop-motion*

**Abstract:** *This article pretends to demonstrate how a stop motion animation may have the function to contents trans-disciplinary ideas between textuality and the visual language, providing the harmonious development of teenager's complex thought.*

**Keywords:**

*Stop motion animation / complex thought / visual language / teaching / transdisciplinarity.*

## Introdução

A animação *stop motion* enquanto atividade didática desencadeia no adolescente, a partir de pressupostos transdisciplinares, o desenvolvimento do pensamento complexo. Tendo como ponto de partida o domínio do texto, o adolescente apropria-se de um conjunto de conceitos, atribui-lhes significados visuais, facultam-lhes movimento, sistematiza processos técnicos e criativos e, posteriormente divulga a sua realização aos outros. É a superação de todas estas etapas que promove no adolescente o seu desenvolvimento e convocando, deste modo, a sua emancipação.

### 1. A validade da linguagem visual no adolescente

O adolescente perante a sua necessidade de autonomia expande as suas relações e consequentemente a sua identidade. Este ao refletir e ao reestruturar-se através de teorias e práticas, não só está a realizar a sua integração na sociedade

como propõe a sua retificação, porque esta nunca estará de acordo com os seus desejos (Inhelder & Piaget, 1976: 250-4). A influência do adulto depende da disponibilidade que este tem para o ouvir. Neste contexto, a sua influência dirige-se para valores estruturais do sujeito. Na escola, os momentos de aprendizagem criativa proporcionam relações de comunicação em que o adulto assume um papel de referência para o adolescente. No domínio cognitivo, o adolescente inicia a sistematização de ideias e pensamentos abstratos que permitem a formulação do hipotético, princípio ativo necessário ao processo criativo da animação.

Como sabemos, no processo de constituição do pensamento formal, as linguagens cumprem um papel fulcral porque colaboram na sistematização e organização de uma rede complexa de informação dos fenómenos e saberes. A cognição influencia a linguagem. Por outro lado, a linguagem, de facto, afeta determinados aspectos do pensamento e da cognição.

Elliot Eisner, artista e pedagogo, defende a ideia que o pensamento não só está relacionado com a linguagem como também está relacionado com a experiência e a perceção visual. Falar sobre um tema requer a utilização de imagens e este fenómeno é, por si, cognitivo. Para entender e/ou criar objetos visuais, utiliza-se uma terminologia específica transmitida na educação visual. A linguagem visual é tão legítima como qualquer língua; dotada de valores simbólicos, concede às formas múltiplos significados. Por isso, aprender a sua gramática é um passo fundamental para a compreendermos e podermos fruí-la. Tendo em consideração as preocupações de Eisner (1995) que contesta a possibilidade de se apreciar a realidade sem uma linguagem artística, metafórica, diferenciada e complexa, situação que contamina o paradigma curricular do ensino básico que sobrevaloriza a educação racional, a experimentação criativa da animação *stop motion* alcança, a meu ver, o lugar onde o método, a motivação de criar e a vontade de emancipação coabitam em conformidade.

Deste modo, podemos afirmar que a apropriação dos mecanismos da linguagem visual que sugere, através do domínio técnico, o sentido de elasticidade, movimento e transmutação, proporciona momentos únicos e completos de aprendizagem e integra o adolescente enquanto mediador de relações dicotómicas como teoria-prática, autonomia-conformidade, criatividade-metodologia, fantasia-realidade. A função conciliadora é fundamental para o desenvolvimento global do adolescente.

## 2. O *stop-motion* enquanto objeto visual complexo

A linguagem visual é intrínseca ao Homem. Para além do afeto e da segurança, necessitamos descobrir, fruir, atribuir significado, dominar processos e criar. A animação *stop motion* é um desafio criativo, complexo, vasto e obrigatoriamente



**Figura 1.** A partir do *story board* o aluno inicia a concretização dos cenários. Foto: Fonte própria.



**Figura 2.** Aluna monta cenário enquanto colega experimenta o registo a imagem. Foto: Fonte própria.

estruturado no qual os adolescentes superam etapas diferenciadas — seleção, interpretação, *story-board*, criação de cenários e marionetas, manipulação, registo de imagens, edição e montagem das imagens — e atribuem-lhe o sentido da sincronia e da harmonia, tal como os possibilita aglutinar variados conceitos transversais a várias disciplinas. Também é capaz de *gerar respostas invulgares, embora apropriadas, a questões* (Feldman, 2001: 273). Na realização de uma animação conteúdos de diferentes disciplinas se cruzam e se completam. Também, se agregam estratégias pedagógicas diferenciadas (exposição de conceitos, discussão, investigação, trabalho individual e cooperativo na concretização e montagem dos produtos visuais, registo de imagens, utilização de software, auto-reflexão, análise crítica, correção, divulgação e avaliação) exigindo a reciprocidade entre o pensamento divergente e convergente. Conforme a tipologia de cada atividade os alunos apropriam-se do espaço de sala de aula de acordo com as suas necessidades. Durante a montagem dos cenários e das marionetas e o consequente registo de imagens (figuras 1 e 2), as adversidades são consideráveis — falta de espaço, presença de luz natural, número elevado de alunos — estas tornam-se desafios e logo se apresentam as soluções mais adequadas.

Conscientes da dificuldade em controlar a luz, cada grupo executa o registo dos *frames* (14 a 16 para cada segundo) em contra-relógio o que impõe partilha rigorosa das tarefas e concentração.

Posteriormente, no Estúdio Multimédia, os alunos transferem as imagens para o computador, trabalham-nas em *Photoshop Elements 4.0*, eliminam da imagem as estruturas metálicas que suportam as marionetas e contrastam a imagem. A montagem dos *frames* no *Movie Maker* confirma a boa simulação do movimento ou reclama a necessidade de voltar atrás para registar mais



**Figura 3.** *O Encantamento das Sereias*, a partir dos *Lusíadas* de Luís Vaz de Camões. Foto: Soraia Carvalho 2012. Prémio Voto Popular Bibliofilmes.

**Figura 4.** *Enquanto Monet descansa...*, a partir da *Natureza Morta* de Monet. Foto: Inês Freitas. 1º Prémio *A minha escola adota um museu*.

imagens com o fim de corrigir a lacuna. A persistência e a exigência técnica são reforçadas para mais um desafio ser superado.

Por último, os produtos são divulgados no ciclo de animação, programado pelos alunos, onde as melhores curtas são apresentadas no auditório da escola, momento onde os colegas têm a possibilidade de votar na curta mais criativa. As curtas também têm a possibilidade de concorrer a concursos: em três anos de produção, duas curtas foram premiadas com o 1º prémio pelo Museu da Fundação Calouste Gulbenkian e IGESPAR (figura 3 e 4), uma com o prémio voto popular no concurso da *Bibliofilmes* e *LER+* e outras duas ganharam visibilidade no Concurso Europeu *U4Energy*, patrocinado pelo comissário europeu para a energia, em Bruxelas.

A divulgação dos produtos é recompensadora. Outro momento verdadeiramente gratificante para os alunos, foi a exibição de animação, intitulada *Fantasia para Lalique*, no Paço dos Duques, em Guimarães, Capital da Cultura 2012.

### Conclusão

Enquanto objeto visual, a animação *stop motion* incorpora ideias e saberes, reclama o rigor e a exigência, evoca o estético, desenvolvendo a percepção e o pensamento complexo. O adolescente é chamado a intervir com soluções adequadas e pertinentes e, deste modo, formaliza o seu entrelaçamento com o mundo, num formato inesgotavelmente criativo.

### Referências

AAVV (2000) *Educação Estética e Artística*.

Lisboa: FCG. (Coord. João Pedro Fróis).

ISBN: 972-31-0905-0

Arends, Richard (1995) *Aprender*

*a Ensinar*, Amadora: McGraw-Hill.

ISBN: 972-9241-75-9

Eisner, Elliot W. (1995) *Education Artistic Vision* in

Didáctica da Educação Visual e Tecnologia

Educativa, *Caderno nº 1* (Seleção e

montagem de textos de Elisabete Oliveira),

Núcleo de Profissionalização em Serviço,

Faculdade de Psicologia e Ciências da

Educação. 2002/03.

Inhelder, B. e Piaget, J. (1976) "O pensamento

do adolescente", in *Da lógica*

*da criança à lógica do adolescente*.

São Paulo: Pioneira.

Lima de Freitas, Edgar Morin e Basarab

Nicolescu (1994) *Carta da*

*Transdisciplinariedade*. Primeiro Congresso

Mundial de Transdisciplinaridade, Convento

de Arrábida, Portugal, disponível em <URL:

[http://www.fisica-interessante.com/artigo-](http://www.fisica-interessante.com/artigo-transdisciplinaridade.html)

[transdisciplinaridade.html](http://www.fisica-interessante.com/artigo-transdisciplinaridade.html)

Morin, Edgar (2001) *Introdução ao Pensamento*

*Complexo*. Lisboa: Instituto Piaget (3ªed.).

ISBN: 9789727719518